

**Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение
центр развития ребёнка – детский сад № 118 «Исток»
муниципального образования городской округ
город-курорт Сочи Краснодарского края**

354200, г. Сочи, ул. Партизанская, 16 тел./факс (8622) 270-25-07 ИИН 2318020034,
ОГРН 1022302795130, e-mail: primaryschool118@edu/sochi.ru

**Конспект занятия по программе
«Дошколятам об этномире народов Причерноморья Кубани»**

**Тема: «Армения – солнечная страна»
«Народные армянские детские игры»**



**Автор: Коваленко Л.М.,
педагог дополнительного образования**

2023 г., г. Сочи

Конспект занятия

Тема: *«Народные армянские детские игры»*

Дата проведения занятия: _____

Группа: подготовительная к школе.

Оборудование:

Для детей – иллюстрации по теме занятия.

Для педагога – инвентарь для игр, авторская компьютерная презентация, слайд №23.

Приоритетная образовательная область: познавательное развитие.

Интеграция образовательных областей: социально – коммуникативное развитие; речевое развитие.

Цель: познакомить ребят с народными детскими армянскими играми.

Задачи: познакомить ребят с правилами и содержанием нескольких армянских подвижных детских игр. Развивать интерес дошкольников к народным подвижным играм.

Планируемые результаты: понимание детьми важности и пользы подвижных детских народных игр. Обогащение словарного запаса новыми терминами, связанными с познавательной деятельностью. Понимание ребятами понятий «подвижные детские игры».

I. Создание мотивационного поля (организационный момент).

- Ребята, вы любите играть? (Ответы детей)
- Какие игры вам больше нравятся: те, в которые играют за столом или те, в которые играют на улице или спортивной площадке? (Дети отвечают, доказывают своё мнение)
- Назовите ваши любимые игры. (Называют)
- Какие подвижные игры вам больше нравятся с предметами (скакалка, мяч, обруч, кегли...) или без них? (Объясняют свой выбор)

II. Актуализация знаний и затруднение в образовательной ситуации.

- Ребята, есть игры спортивные как для взрослых, так и для ребят. Вы знаете такие игры? Назовите (футбол, волейбол, теннис, хоккей...)
- А есть игры народные. Как вы думаете, почему их так назвали? (Дети строят предположения)

- Народные игры ребятам из поколения в поколение передают родители, старшие братья и сёстры. Вам рассказывали о таких играх родные или знакомые взрослые? (Ответы детей)
- Раньше не было сотовых телефонов и других гаджетов. Ребята большее время проводили во дворах. Ваши мамы, папы, бабушки и дедушки наверняка помнят такие игры: «Штандер», «Лапта», «Казак-разбойник», «12 палочек», «Краски», «Я садовником родился», «Колечко, колечко, выйди на крылечко», «Прятки», «Резиночка», «Выжигало», «Классики». А сколько было игр со скакалкой, в мяч о стенку!(Дети вспоминают...)
- Вы знаете хоть одну такую игру? А раньше все дети огромной нашей страны играли в них и хорошо знали правила игр.
- Сегодня мы с вами узнаем несколько детских подвижных армянских игр. Ведь ребята всех народов в детстве очень любят играть и учат этим играм своих знакомых ребят.

III. Открытие детьми нового знания (новых понятий, терминов).

- Чтобы играть было интересно, надо знать содержание игры и правила. Только тогда победа в игре будет настоящей и заслуженной, если правила игры соблюдаются всеми игроками.
- Сейчас послушайте содержания подвижных игр, а потом одну игру мы с вами разучим.

Цветы и ветерки

Цель игры: развитие двигательных качеств, внимания, выдержки.

В середине игровой площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты. За ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Выбираются две команды: «цветы» и «ветерки». Каждая из команд стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников.

Игру начинают «цветы», заранее выбрав себе имя — название цветка. Они говорят: «Здравствуйте, ветерки!» «Здравствуйте, цветы!» — отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки, угадайте наши имена», — вновь говорит «цветы».

«Ветерки» начинают угадывать названия «цветов». И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту. «Ветерки» их догоняют.

Правила игры:

очки определяются по числу пойманных цветов;
победителя определяют по условленной сумме очков;
после одной игры команды меняются ролями.

Пастух

Цель игры: развитие внимания, ловкости, быстроты реакции.

На игровой площадке чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху со словами: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам». После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

Правила игры:

волк переходит линию только после слов пастуха «не отдам»;
овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.

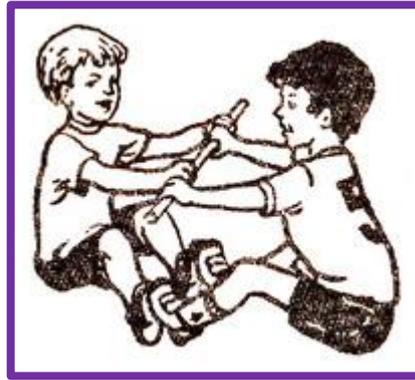


Перетягивание палки

Цель игры: развитие силы, выдержки, укрепление мышц туловища.

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника на ноги.

Правила игры: выигрывает тот игрок, которому удастся поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.



Крепость

Цель игры: развитие сообразительности, ловкости, согласованности движения.

Игроки делятся на две команды. По жребию определяют, какая из команд будет защищать крепость, а какая нападать.

В центре игровой площадки кладут доску (камень, коврик). Это и есть крепость.

По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и всячески их отвлекают. Таким образом, нападающие стремятся прорваться к крепости, а защитники стараются их поймать. Защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, который сумел прорвать цепь защитников, но не успел поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.

Правила игры: нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но ним о очко не получает. Побеждает та команда, которая наберет установленное количество очков (например, пять).



Физкультурная минутка.

«Разминка»

Мы на плечи руки ставим,

Начинаем их вращать.

Так осанку мы исправим.

Раз-два-три-четыре-пять! (Руки к плечам, вращение плечами вперед и назад)

Руки ставим перед грудью,

В стороны разводим.

Мы разминку делать будем

При любой погоде. (Руки перед грудью, рывки руками в стороны)

Руку правую поднимем,

А другую вниз опустим.

Мы меняем их местами,

Плавно двигаем руками. (Одна прямая рука вверх, другая вниз, плавным движением одна рука опускается, а другая одновременно — поднимается)

А теперь давайте вместе

Пошагаем все на месте. (Ходьба на месте)

IV. Самостоятельное применение нового знания на практике.

- Ребята, а сейчас мы решим, в какую игру будем играть.
- Но прежде, чем играть, повторим содержание этой игры и ее правила.
- Начинаем.... (Некоторые дети повторяют правила. Выбираются капитаны, идёт обсуждение хода игры.... (Если позволяют условия, то можно провести и саму игру на игровой площадке)

V. Рефлексия (итог).

- Вам понравились армянские игры?
- Играли ли вы раньше в похожую игру?
- Узнайте дома, в какую подвижную игру любили играть во дворе ваши родные, а потом расскажите нам.
- До новых встреч!

